

Chào các bạn, trước đây mình có hướng dẫn 1 bài làm kính lúp, nhưng nó khá sơ sài nên rất nhiều bạn mới học flash còn bối rối và nhiều thắc mắc hoặc có thể vẫn chưa làm được.

Hôm nay mình sẽ hướng dẫn chi tiết để bạn nào chưa làm được sẽ có thể hoàn thành và ứng dụng hiệu quả này rất tốt trong công việc hay xây dựng ứng dụng ý tưởng mới.

Đầu tiên mình xin gửi vài ví dụ nữa để các bạn tham khảo trước khi chúng ta bắt đầu với TUT này:

Đây là kiểu mở rộng phần khi di chuột. Bạn cũng có thể ứng dụng làm thêm thiệp gửi cho người thân yêu. Lúc đó có thể bạn hãy thay hình kính lúp tròn thành hình trái tim cho lãng mạn nhé.

Còn đây là kiểu thông thường:

Và đây là Demo cho TUT hôm nay:

Và tiếp là chúng ta bắt đầu nhé:

### Bước 1:

Bạn hãy chuẩn bị 2 bức ảnh, 1 bức ảnh có kích thước nhỏ và 1 bức ảnh có kích thước lớn hơn. Trong ví dụ demo cho TUT này mình làm 1 bức ảnh có kích thước 450x320:

<http://aloflash.com/file/TUT/kinh-lup/kinh-lup-small.png>

Và 1 bức ảnh lớn có kích thước gấp 4 lần bức ảnh 450x320 là 1875x133:

<http://aloflash.com/file/TUT/kinh-lup/kinh-lup-big.png>

Các bạn nên làm bức ảnh lớn có kích thước lớn gấp số lần chèn (2 lần, 3 lần hoặc 4 lần) bức ảnh nhỏ. Để lúc code ta sẽ dễ dàng hơn.

Để làm ảnh lớn và nhúng các bạn có thể sử dụng công cụ **Paint** của **Windows** (Các bạn có thể [xem](#) thêm về cách sử dụng) hoặc sử dụng

### **Photoshop**

hay 1 số phần mềm làm ảnh khác.

Sau khi đã có 2 bức ảnh rồi, chúng ta sẽ bắt đầu sang bước 2.

### Bước 2:

Mở phần mềm Flash, tải 1 tài liệu Flash mẫu và chọn loại ActionScript 2.0.

## Bước 3:

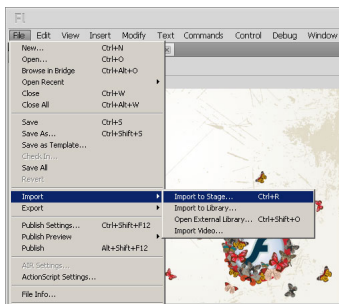
Import bức ảnh nhỏ (như trong ví dụ là: **kinh-lup-small.png**) bạn đã có vào Flash bằng cách  
chọn: **File > Import > Import to**

**Stage...**

**R**

nhìn hình dưới đây:

hoặc nhấn (**Ctrl +**  
).



Sau khi **Import** xong bạn chọn bức ảnh và căn chỉnh nó vào giữa khung làm việc của Flash (**Stage**)

bằng cách chọn hình ảnh và

**Import**

vào và mở bảng

**Align**

bằng cách vào

**Window > Align**

hoặc nhấn (

**Ctrl + K**

) để chọn như sau:



## Làm kính lúp trong flash

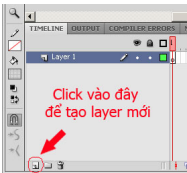
Thứ hai, 23 Tháng 4 2012 09:20

---

Sau đó bạn hãy khóa Layer này để tránh việc di chuyển hay đóng khung nó, bằng cách click vào biểu tượng khóa chỉ có khóa như hình dưới đây:



Ok, giờ bạn tạo 1 layer mới bằng cách Click vào button mình đã khoanh đỏ:

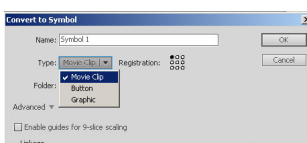


Sau đó bạn import bất cứ ảnh nào vào trong Flash như cách trên ở layer mới tạo ra.

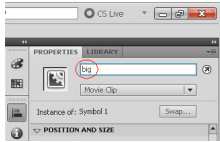
Như vậy chúng ta sẽ có 2 layer, với layer 1 sẽ chứa bất cứ ảnh nào và Layer 2 sẽ chứa bất cứ ảnh nào:

### Bước 4:

Click chuột bất cứ ảnh nào nhấn **F8** để **Convert** nó thành dòng **MovieClip** như hình dưới đây:



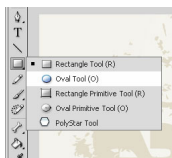
Bạn nhìn sang bảng **Properties** của MovieClip này thì ô **Instance Name** bạn đặt tên là **big**.



Sau đó bạn cũng khóa layer này lại và Click vào biểu tượng con mắt gần phía dưới của khóa để khóa layer này đi cho dễ dàng di chuyển, lúc cần thì ta lại bật con mắt để hiển thị layer này sau.

## Bước 5:

Sử dụng công cụ **Oval Tool (O)** vẽ 1 vòng tròn (Khi vẽ bạn giữ phím **Shift** để tạo vòng trong suốt để). vòng tròn này sẽ chính là kính lúp sau này của chúng ta, do vậy khi vẽ bạn hãy cân nhắc vẽ đường kính cho phù hợp với file Flash của bạn.



Giữ phím Shift đồng công cụ **Selection Tool (V)** click chọn vào hình tròn vừa vẽ nhấn **F8** để **Convert**

nó thành đường

**MovieClip**

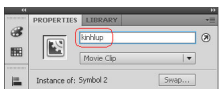
và đặt tên trong ô

**Instance**

Name là

**kinhlup**

làm xong bấm cũng khóa layer này đi nhé.



Vì ý là gì chúng ta đã có chức kính lúp nhưng mục nó gì kính lúp hình còn thiếu cái viền cho nó.

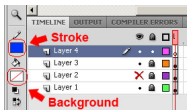
## Bước 6:

Để có viền cho kính lúp, tạo 1 layer mới sử dụng công cụ **Oval Tool (O)** chúng ta chọn màu **Stroke**

(viền) và màu

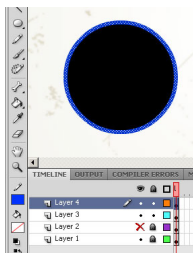
**Background**

(nền) là trong suốt nhé:

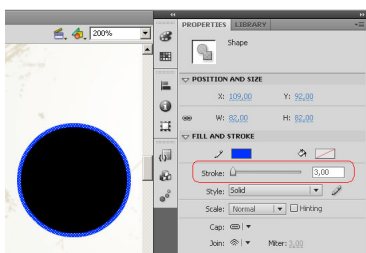


Sau khi đã chọn màu xong chúng ta tiếp hành vẽ viền cho kính, bấm vẽ sao cho cái viền **Stroke**

nó bao quanh hình kính lúp đi bước tiếp nhé.



Sau khi vẽ xong bạn có thể sử dụng công cụ **Selection Tool (V)** Click chuột vào đường viền và vẽ đường chèn hình tròn lên nó. Vùng mình khoanh đỏ là đường viền, mình vẽ trong ví dụ này là **3**.



Giờ chúng ta nhấn **F8** để **Convert** cái viền này thành đường **MovieClip** và đặt tên nó là **Instance Name** là **vienkinh**

. Vậy là chúng ta đã hoàn thành công việc thiết kế cho bài tập này. Còn 1 công việc khá quan trọng nữa là tạo tâm cho các điểm tương ứng

## Symbol

(điểm tương ứng) để khi code tâm của điểm tương ứng sẽ là nơi ta mong muốn. Bạn có thể tham khảo bài viết này để xem cách tạo tâm:

<http://aloflash.com/forum/forum.php?mod=viewthread&tid=835&extra=page%3D1>

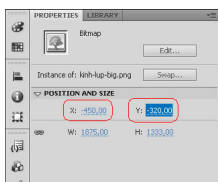
Với bài tập này bạn cần tạo tâm cho chức viền kính và chức kính lúp. Sau khi mình chỉnh sửa tâm nó sẽ có dạng như sau:



(Tùy theo vị trí bạn muốn di kính lúp từ đâu mà tạo tâm ở đó nhé, thông thường nên chọn vào giữa để tiện, còn với những hình đặc biệt khác hình tròn thì bạn có thể tạo tùy ý theo sở thích).

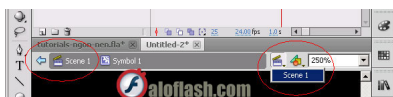
Vậy là xong với việc tạo tâm cho kính lúp và vị trí của nó.

Giờ bạn mở khóa và mở con mắt ở layer chứa hình ảnh lên. Sau khi đã mở mắt và khóa layer bạn sẽ dùng công cụ **Selection Tool (V)**, click đúp 2 lần vào bên trong **MovieClip** (ảnh ảnh) này. click chọn bạn cần và SET tọa độ cho nó như sau:



Các bạn để ý, mình chọn SET tọa độ là -450 và -320 cho hình ảnh này, vì hình ảnh còn có tọa độ 450x320 nên mình SET tọa độ của hình ảnh lên là -450 và -320 để khi Soit nó sẽ khớp với hình. (Với các bạn làm kích thước khác thì khi SET tọa độ nó sẽ tùy thuộc vào giá trị âm của kích thước ảnh như của bạn).

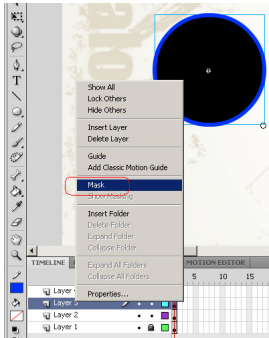
Chúng ta trở lại bên ngoài bằng cách vào 1 trong những chỗ mình khoanh đỏ.





## Bước 7:

Click chọn **layer 3** (LAYER CHỮ A KÍNH LÚP) chuột phải chọn **Mask**:



## Bước 8:

Tạo 1 layer mới Click vào Frame đầu tiên nhấn **F9** để mở bảng **ActionScript** và chèn vào đoạn code sau:

```
this.onEnterFrame = function () { kinhlup._x = _xmouse; kinhlup._y = _ymouse; vienkinh._x = _xmouse; vienkinh._y = _ymouse; big._x = _xmouse - _xmouse / 450 * big._width + big._width / 4; big._y = _ymouse - _ymouse / 320 * big._height + big._height / 4; };
```

Trong đó **450** và **320** là kích thước file Flash (hay hình ảnh nhúng) của bạn. Giá trị **4** là số lần nhúng của kính lúp (nếu bạn muốn kính lúp có kích thước nhỏ hơn thì bạn thay số 4 thành 2 nhé).

Hãy thử nhấn **Ctrl + Enter** để xem kết quả nhé.

Vậy là chúng ta đã hoàn thành bài tập này.

Chúc các bạn vui vẻ và thành công.

**aloflash.com**

[Download](#)